



## Pengembangan Komik Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Minat Baca dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Eni Fariyatul Fahyuni<sup>1,2\*</sup> , Imam Fauji<sup>2,3</sup> 

<sup>1</sup> Fakultas Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Jl. Ketintang Surabaya Jawa Timur, Indonesia

<sup>2</sup> Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Jl. Mojopahit 666 B Sidoarjo

<sup>3</sup> Fakultas of Education, Omdurman Islamic University Sudan

Informasi Artikel: Tanggal dikirim 15 Mei 2017. Tanggal diterima 21 Mei 2017. Tanggal online 15 Juni 2017

### ABSTRACT

*Learning of aqeedah morals at the elementary school is part of the learning of Islam that directs and delivers students have a noble character. Teaching and learning in school during this time, many still rely on textbooks in the form of textbooks, although there have been several variations of the addition of illustrations but neither has a significant influence on the increase reading interest and student learning achievement. From this, appear the idea of researchers to combine an attractive performance of the comic, the plot coherent and easy to understand with textbooks tend textbook. This study aims to produce a attractive aqeedah morals comic, feasible and effective use design research and development include the steps of the research and data collection, planning, early product development, limited testing, and revision of the final product. Techniques validation performed by materials experts, media experts, and conducted limited trials to the students. The final product has different characteristics from other comics, they are: delivery of content aqeedah morals with simple language, the colors clear with animated images and material and matter comic emphasizes the cartoons.*

**Keywords:** *aqeedah-morals comic; reading interest; learning achievement*

### ABSTRAK

Pembelajaran Akidah Akhlak di sekolah dasar merupakan bagian penting dari mata pelajaran pendidikan agama Islam (PAI) yang bertujuan untuk mengarahkan dan mengantarkan siswa pada nilai-nilai karakter islami. kegiatan pembelajaran di sekolah selama ini, guru dan siswa monoton mengandalkan buku teks dalam setiap pembelajarannya, meskipun sudah ada penambahan beberapa variasi ilustrasi di dalamnya. Namun kenyataannya penambahan gambar pada buku pelajaran saat ini belum dapat memberikan peningkatan minat baca dan prestasi belajar yang signifikan. Dari berbagai permasalahan inilah, muncul gagasan peneliti untuk menggabungkan daya tarik tampilan komik yang atraktif, alur cerita yang koheren, dibanding dengan materi yang sudah ada di buku-buku pelajaran sekolah pada umumnya. Penelitian pengembangan ini bertujuan menghasilkan komik Akidah Akhlak yang diminati para pembaca dengan alur cerita yang sederhana. Teknik validasi oleh ahli materi, ahli media, uji coba terbatas, ujicoba kelompok dan uji lapangan kepada siswa secara luas. Produk yang dikembangkan memiliki karakteristik yang berbeda dari komik lainnya, yaitu: isi materi menggunakan bahasa sederhana yang mudah dipahami, menggunakan gambar kartun dengan warna menarik sehingga dapat meningkatkan minat baca siswa pada buku.

**Kata kunci:** *komik akidah akhlak; minat baca; prestasi belajar*

**HOW TO CITE:** Fahyuni, E., & Fauji, I. (2017). Pengembangan Komik Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan Minat Baca dan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. Halaqa: Islamic Education Journal, 1(1), 17-26. doi:<http://dx.doi.org/10.21070/halaqa.v1i1.817>

---

\*Corresponding author

E-mail address: [eni.fariyatul@umsida.ac.id](mailto:eni.fariyatul@umsida.ac.id)

Peer reviewed under responsibility of Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

© 2017 Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, All right reserved, This is an open access article under the CC BY license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

## 1. Pendahuluan

Peraturan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 yang ditetapkan menjelaskan fungsi pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dengan mengembangkan seluruh potensinya agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam rangka mencapai tujuan tersebut mata pelajaran Akidah Akhlak memfokuskan peserta didiknya agar mampu memahami dan menjaga keimanan secara benar serta mengamalkan pembiasaan untuk melaksanakan akhlak terpuji dan menjauhi akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran Akidah Akhlak di Sekolah Dasar, buku-buku pelajaran yang digunakan banyak berupa *textbook* dengan berisikan materi-materi yang penyampaiannya masih satu arah yakni berpusat dari guru ke siswa. Materi yang ada sulit dipahami siswa karena bersifat abstrak dan tidak kontekstual. Hal ini karena materi yang ada tidak sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif siswa Sekolah Dasar yang berada pada operasional konkrit. Proses belajar dapat terjadi menurut Arif Sardiman<sup>1</sup> melalui adanya penyampaian pesan menggunakan saluran atau media tertentu kepada penerima pesan, dimana guru dan siswa dalam hal ini dapat saling bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pemikirannya. Kesuksesan dalam interaksi pembelajaran tersebut, sangat ditentukan oleh penggunaan media pembelajaran.

Permasalahan terbesar yang dihadapi peserta didik di sekolah dasar saat ini adalah belum mampunya mereka menghubungkan antara materi yang dipelajari dengan memahami manfaatnya bagi kehidupannya kelak. Siswa seringkali mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep akademis karena metode mengajar yang selama ini digunakan oleh pendidik masih terbatas pada metode ceramah dengan dibantu penggunaan buku ajar di sekolah yang sudah tersedia dan tinggal pakai. Meskipun buku-buku pelajaran PAI yang ada saat ini tampilannya sudah banyak berubah, namun rupanya masih belum memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan minat baca siswa dan prestasi belajar siswa. Baidlowi<sup>2</sup> dalam penelitiannya memaparkan penggunaan metode *card sort* berpengaruh

---

<sup>1</sup> Arif Sardiman. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Raja Grafindo Perkasa. Jakarta. 1996. hlmn 23

<sup>2</sup> Baidlowi. Peningkatan Kualitas Pembelajaran PAI Melalui Metode Card Sort pada Siswa Kelas III SD Negeri 3 Baturagung Kabupaten Grobogan. *Jurnal Refleksi Edukatika* Vol. 6 No. 2 Juni 2016

positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Untuk itu guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, sehingga pembelajaran yang diberikan akan lebih bermakna.

Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan Azhar Arsyad<sup>3</sup> bahwa pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran sebagai sumber belajar yang terintegrasi dapat mengantarkan pesan dan mendorong terjadinya proses belajar guna mencapai tujuan pembelajaran. Berikut firman dijelaskan Allah Swt dalam QS Al Baqarah ayat 30<sup>4</sup>

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ

صَادِقِينَ ﴿٣٠﴾

“dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada Para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu mamang benar orang-orang yang benar!"

Dari ayat tersebut Allah mengajarkan kepada Nabi Adam a.s. nama-nama benda yang ada di bumi, Benda-benda yang disebutkan oleh Nabi Adam a.s. tentunya telah diberikan gambaran bentuknya oleh Allah swt. Begitu pentingnya penggunaan media pembelajaran di Sekolah Dasar menjadi persoalan serius bagi guru untuk terus bergerak melakukan pembaruan dan pembenahan nyata menjawab berbagai persoalan pembelajaran siswa dengan guru merancang pembelajaran yang mempertimbangkan segi efektifitas, efisiensi dan daya tarik untuk mempertinggi kualitas proses pembelajaran di sekolah. Untuk itu guru perlu menciptakan suasana belajar yang mampu menarik perhatian siswa dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif, sehingga dapat memudahkan pemahaman siswa pada materi pelajaran yang diberikan.

Program pembelajaran menggunakan komik Akidah-Akhlak merupakan salah satu upaya efektif untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik Akidah-Akhlak yang valid, efektif, dan praktis untuk meningkatkan minat baca dan hasil belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah I Sidoarjo. Dengan memperhatikan kompleksitas proses belajar, maka ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran akan berpengaruh terhadap minat baca dan hasil belajar siswa.

---

<sup>3</sup> Azhar Arsyad. *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2000, hlmn 56

<sup>4</sup> Agus Hidayatullah. *At- Thayyib Al-Quran Transliterasi Per Kata dan Terjemah Per Kata*. Sedati: Cipta Bagus Segara. 2011, hlmn 105

---

## 2. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah R & D (*research and development*) yang bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk baru tersebut ialah komik Akidah Akhlak menggunakan model pengembangan Dick and Carey<sup>5</sup>.

Meredith, D. Gall. Joyce P. Gall & Walter R. Borg<sup>6</sup> mengungkapkan penelitian pengembangan merupakan proses analisis kebutuhan dalam menentukan materi yang dikuasai peserta didik dan mendesain produk dengan validasi dari tim ahli. Model sistem pengembangan Dick and Carey terdiri dari sepuluh tahapan, yaitu, (1) mengidentifikasi tujuan pembelajaran, (2) melakukan analisis pembelajaran, (3) mengidentifikasi karakteristik pebelajar, (4) menulis tujuan pembelajaran (5) mengembangkan tes acuan, (6) mengembangkan strategi pembelajaran, (7) mengembangkan dan memilih materi pembelajaran, (8) mendesain dan melakukan evaluasi formatif, (9) merevisi pembelajaran, (10) melakukan evaluasi sumatif

## 3. Analisis dan Pembahasan

Dalam proses pembelajaran PAI sering kali di kelas kita jumpai siswa mampu mengenali huruf, bisa membaca kata, bisa merangkainya menjadi kalimat tapi tidak mengerti arti sesungguhnya atau tidak bisa menggali lebih dalam maksud dari isi yang dibacanya. Kejadian lainnya, anak mungkin bisa membaca dan menulis dengan rapi, tapi nyatanya mereka tidak *enjoy* dengan kegiatan membaca. Hal ini sesuai yang dikemukakan oleh Retno<sup>7</sup> “masih banyak siswa di sekolah yang tidak menikmati apa yang dibacanya”. Mereka membaca, namun tidak memahami kandungan dan maksud yang dibacanya. Oleh karena itu, kemampuan siswa dalam memahami bacaan menjadi berkurang, karena membaca dianggap pekerjaan yang membosankan. Bagi siswa sekolah dasar pada usia 6 – 12 tahun umumnya lebih tertarik membaca buku dengan gambar-gambar menarik, dan berwarna.

Komik merupakan salah satu bentuk sumber belajar yang dapat membantu menggantikan peran guru dalam kegiatan pembelajaran baik itu di kelas maupun di luar kelas. Media komik dapat digunakan dalam proses pembelajaran dua arah, yaitu sebagai alat bantu guru dalam mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh

---

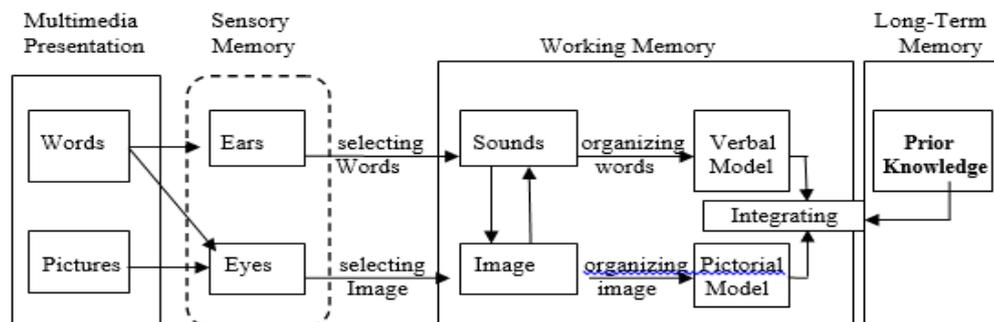
<sup>5</sup> Dick, W dan Carey, L. *The Systematic Design of Instruction*. Fifth Edition. New Jersey: Pearson Education Inc. 2009. Hlmn 7

<sup>6</sup> Meredith, D. Gall, Joyce P. Gall & Walter R. Borg. *Education Research. An Introduction (seventh edition)*. United States of America. 2003 hal. 430

<sup>7</sup> Retno, T. *Quantum reading for kids (agar anak gila baca)*. Jakarta: Luxima Metro Media. 2010. Hal 37

siswa. Rahma<sup>8</sup> menyatakan kebiasaan membaca buku bergambar atau komik merupakan kegiatan yang menyenangkan karena menggunakan gambar-gambar yang atraktif, berwarna dengan format sampul yang bagus dan menarik.

Menurut Nur'aini<sup>9</sup> bahwa alam pikir anak adalah gambar. Dengan perkataan lain, bahasa alam pikir anak adalah bahasa gambar. Semua informasi yang dia terima, akan dia pikirkan di alam pikirannya dalam bentuk konkret, yakni bentuk yang sesuai dengan pemikirannya sendiri. Pemrosesan informasi seseorang menurut Mayer<sup>10</sup> dalam teori *kognitif multimedia learning* mendasarkan pada tiga asumsi yakni: a) manusia memiliki saluran ganda dalam menerima informasi, yakni dalam bentuk materi auditori dan materi visual, b) saluran-saluran itu memiliki kapabilitas yang terbatas, artinya bahwa manusia memiliki keterbatasan atas jumlah informasi yang bisa diproses pada masing-masing salurannya, c) pembelajaran penuh makna itu melibatkan orang secara aktif memilih, menata dan memadukan informasi auditori dan visual yang masuk dan selanjutnya manusia secara aktif mengkonstruksi representasi mental antara informasi yang baru diterima untuk kemudian diintegrasikan dengan pengetahuan lainnya atau pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya.



Gambar 1.1 Prinsip-prinsip dan aplikasi *multimedia learning* dengan pendekatan modalitas sensori secara visual dan verbal (Sumber: Mayer, 2009: 68)

Faktor lainnya yang berperan dalam proses pembelajaran di kelas adalah guru. Seorang guru dituntut harus mampu menyampaikan materi dengan baik kepada anak didiknya dan juga kreatif dalam mengembangkan suasana belajar yang menyenangkan, tidak kaku, fleksibel sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar. Proses pembelajaran yang berkualitas dapat dilaksanakan melalui inovasi pembelajaran dengan mempertimbangkan dan menggunakan berbagai hal secara optimal, seperti memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi pelajaran, menciptakan media yang

<sup>8</sup> Rahma Sugiharta. *Perilaku dan Kebiasaan Anak Gemar Membaca*. Jakarta: Prisma No.2. 1997. Hlmm 27

<sup>9</sup> Nur'aini, F. *Membentuk karakter anak dengan dongeng*. Surakarta: Indiparent. 2010, hlmm 12

<sup>10</sup> Mayer, E. R. *Multimedia Learning (Prinsip-prinsip dan Aplikasi)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2009, hlmm 63

---

menarik dan memanfaatkan potensi peserta didik sehingga dapat dilibatkan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian komponen tersebut memiliki keterkaitan yang erat untuk mewujudkan kualitas pembelajaran.

Secara teoritis berdasarkan aspek perkembangannya, menurut Nurani<sup>11</sup> dikatakan bahwa seorang anak dapat belajar dengan sebaik-baiknya apabila kebutuhan fisiknya dipenuhi dan mereka merasa aman dan nyaman secara psikologis. Selain itu, hal lain yang perlu diperhatikan adalah bahwa anak membangun pengetahuannya sendiri, anak belajar melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan anak-anak lainnya, anak belajar melalui bermain, serta terdapat variasi individual dalam perkembangannya.

Claud<sup>12</sup> dalam bukunya *Understanding Comic* mendefinisikan komik sebagai kumpulan kata-kata dan gambar-gambar yang saling berdekatan. Gambar digunakan untuk memperkaya dan memperjelas isi teks serta mengkonkretkan karakter dan imajinasi anak terhadap narasi teks yang masih terbatas. Komik sebagai media pembelajaran efektif merangsang imajinasi dan membantu anak lebih memahami hubungan cerita dan gambar serta menanamkan kesadaran akan pentingnya aktifitas membaca. Menurut Novianti<sup>13</sup>, komik memiliki sifat sederhana, penyampaian informasinya jelas dan mudah dipahami siswa. Karena itulah Sudjana dan Riva'i<sup>14</sup> mengatakan bahwa nilai edukatif komik tidak diragukan lagi yang dapat menimbulkan apresiasi positif bagi pembacanya. Mitchell<sup>15</sup> mengatakan buku cerita bergambar mengandung gambar dan kata-kata, di mana gambar dan kata-kata tersebut tidak berdiri sendiri melainkan saling bergantung menjadi sebuah kesatuan cerita. Rothlein dan Meinbach<sup>16</sup> mengemukakan komik memuat pesan melalui ilustrasi berupa gambar dan tulisan yang menjadi sebuah kesatuan. Dalam melaksanakan tugas dan tanggungjawabnya sebagai seorang pendidik perlu dilandasi sumber ajaran agama, sesuai firman Allah SWT dalam Surah An-Nahl ayat 44 yang dijelaskan dibawah ini<sup>17</sup>

---

<sup>11</sup> Nurani & Bambang. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks. 2010, Im 29

<sup>12</sup> McCloud, Scott. *Memahami media cerita bergambar* (terj. S. Kinanti). Jakarta KPG (Kepustakaan Populer Gramedia). 2008, hlmn 43

<sup>13</sup> Novianti, R. D., & Syaichudin, M. Pengembangan Media Media cerita bergambar Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Bentuk Soal Cerita Bab Pecahan Pada Siswa Kelas V SD N Ngembung, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1):74-85. 2010

<sup>14</sup> Sudjana, N & Rivai, A. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo. 2010, hlmn 17

<sup>15</sup> Mitchell, Diana. *Children's Literature an Imitation to the Word*. Michigan State University. 2003, hlmn 23

<sup>16</sup> Rothlein, Liz & Meinbach, Anita Meyer. *Literature Connection Using Children's Book in the Classroom*. London: Foresman and company. 1995, hlmn 23

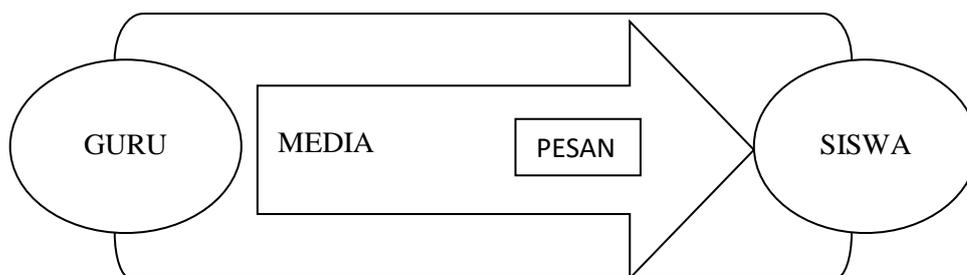
<sup>17</sup> Agus Hidayatullah. *At- Thayyib Al-Quran Transliterasi Per Kata dan Terjemah Per Kata*. Sedati: Cipta Bagus Segara. 2011, hlmn 135

وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

“dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka[perintah-perintah, larangan-larangan, dan aturan lain-lainnya] dan supaya mereka memikirkan”,

Pembelajaran Akidah-Akhlak merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peranan penting dalam dunia pendidikan, karena dalam Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar sangat ditekankan pada pembentukan pribadi yang baik dan berakhlak mulia serta mentaati segala ajaran agama Islam yang tidak hanya dipelajari dalam ranah teoritis saja, akan tetapi harus dihayati dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam penelitiannya Eni Fariyatul Fahyuni & Adibandono<sup>18</sup> menyatakan bahwa proses pembelajaran Akidah Akhlak di sekolah dasar, guru dapat meningkatkan minat peserta didik, merangsang motivasi dan ketertarikan siswa terhadap suatu pokok bahasan yang dianggap sulit menjadi mudah, merangsang aktivitas diskusi, serta membangun pemahaman dan daya ingat melalui penggunaan media cerita bergambar dalam proses pembelajarannya.

Dalam proses pembelajaran, penggunaan komik Akidah Akhlak yang dikembangkan dalam penelitian ini berperan sebagai wahana penyampaian informasi pembelajaran yang sangat penting bagi siswa. Menurut Daryanto<sup>19</sup>, fungsi media dalam proses pembelajaran dapat ditunjukkan pada gambar berikut ini:



Gambar 1.2: Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran

---

<sup>18</sup> Eni Fariyatul Fahyuni & Adibandono. Pengembangan Media Cerita Bergambar Akidah Akhlak Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Halaqa* Vo. 14, No. 1 April 2015

<sup>19</sup> Daryanto. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media. 2010, hlmn 198

Pengembangan komik Akidah Akhlak dalam penelitian ini setidaknya memenuhi tiga kriteria, yakni validitas, praktikalitas dan efektivitas. Validitas diperoleh apabila isi dari komik Akidah-Akhlak tersebut sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kevalidan mencakup dua hal utama, yaitu: (1) didasarkan pada rasional teoritis yang kuat; dan (2) terdapat konsistensi komik secara internal. Untuk menentukan kevalidan komik Akidah-Akhlak, peneliti meminta pertimbangan dari para ahli/pakar dan praktisi. Praktikalitas komik terpenuhi jika produk yang dikembangkan dapat diterapkan secara maksimal di sekolah.

Dalam rangka mendapatkan hasil pengembangan komik Akidah Akhlak yang optimal, validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Umaiyani, M.Pdi selaku pengkaji materi bidang studi Akidah Akhlak di SD Muhammadiyah I Sidoarjo yang memberikan saran dan masukan terhadap kesesuaian materi cerita dengan kompetensi yang diharapkan. Nilai persepsi ahli materi pembelajaran Akidah Akhlak didapatkan prosentasi nilai sebesar 87%, yang berarti termasuk dalam kategori interval sangat menarik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran Akidah Akhlak.

Validasi ahli media pembelajaran oleh bapak Mohammad Syaichuddin, M.Pd selaku ahli media dari Universitas Negeri Surabaya memberikan kontribusinya berupa saran dan masukan terhadap pengembangan komik dengan gambar dan tata letaknya yang akan dikembangkan. Nilai persepsi ahli media pembelajaran adalah sebesar 83% tergolong kategori sangat menarik dan layak untuk dipergunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

Selanjutnya sebelum produk komik Akidah Akhlak ini diujikan pada skala kelompok maupun secara luas, dilakukan ujicoba perorangan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap prototipe produk. Hasil analisis pengukuran skala sikap pada ujicoba individu dengan subyek penelitian sejumlah 3 (tiga) siswa dapat dideskripsikan nilai rata-rata persepsi kelayakan adalah sebesar 95,8% termasuk dalam interval sangat menarik (100%) dan layak dipergunakan sebagai media pembelajaran.

Ujicoba kelompok kecil terhadap prototipe komik dititikberatkan pada bagaimana produk yang telah divalidasi melalui ujicoba ahli dan ujicoba individu tersebut diaplikasikan dalam praktek pembelajaran pada skala terbatas atau mikro. Nilai rata-rata persepsi kelayakan produk komik Akidah Akhlak sebagai media pembelajaran adalah sebesar 93% termasuk dalam kategori sangat menarik. Siswa mendapat respon positif yakni dinilai sangat menarik dan layak dipergunakan sebagai media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak di SD Muhammadiyah I Sidoarjo.

#### 4. Kesimpulan

Hasil analisis uji kelayakan produk komik Akidah Akhlak pada siswa kelas V SD Muhammadiyah I Sidoarjo, didapatkan skor rerata 93%, yang berada pada rentang skor sangat menarik/layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dan skor rerata 84% berada pada rentang skor melampau di atas nilai KKM. Penggunaan komik Akidah-Akhlak di SD Muhammadiyah I Sidoarjo mampu meningkatkan minat baca dan menimbulkan apresiasi positif dari peserta didik. Peranan komik sebagai media pembelajaran merupakan salah satu media yang dipandang efektif untuk membelajarkan dan mengembangkan kreativitas siswa.

Hasil penelitian ini mendukung teori *kognitif multimedia learning* Mayer<sup>20</sup>, bahwa siswa yang belajar dengan kata-kata dan gambar-gambar bisa menghasilkan 89% lebih banyak solusi kreatif dalam tes transfer dibandingkan dengan siswa yang hanya belajar dengan kata-kata saja. Saat kata-kata disajikan sebagai narasi, saluran auditori bisa digunakan untuk pemrosesan kata-kata. Pada saat yang sama, saluran visual bisa digunakan untuk pemrosesan gambar-gambar. Dengan cara ini, pemrosesan informasi bebannya menjadi berimbang diantara dua saluran sehingga tidak ada satu saluranpun yang kelebihan beban. Gambar-gambar masuk melalui mata (diproses disaluran pictorial) dan kata-kata terucapkan masuk lewat telinga (diproses disaluran verbal).

#### Referensi

- Azhar Arsyad. *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2000.
- Baidlowi. Peningkatan Kualitas Pembelajaran PAI Melalui Metode Card Sort pada Siswa Kelas III SD Negeri 3 Baturagung. *Jurnal Refleksi Edukatika* Vol. 6 No. 2 Juni 2016.
- Dick, W dan Carey, L *The Systematic Design of Instruction*. Fifth Edition. New Jersey: Pearson Education Inc, 2009.
- Fahyuni, Eni Fariyatul & Adi Bando. "Pengembangan Media Cerita Bergambar Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar" *Jurnal Halaqa* hlmn 1-117. Vol. 14 No.1 April 2015 ISSN: 1412-9302.
- Hidayatullah. A. *At- Thayyib Al-Quran Transliterasi Per Kata dan Terjemah Per Kata*. Sedati: Cipta Bagus Segara. 2011.

---

<sup>20</sup> Mayer, E. R. *Multimedia Learning (Prinsip-prinsip dan Aplikasi)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2009. hlmn 68

- Mayer, E.R. *Multimedia learning (prinsip-prinsip dan aplikasi)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
- Meredith, D. Gall, Joyce P. Gall & Walter R. Borg. *Education Research. An Introduction (seventh edition)*. United States of America. 2003
- Mitchell, D. *Children's Literature an Imitation to the Word*. Michigan State University. 2003.
- McCloud, Scott. *Memahami komik* (terj. S. Kinanti). Jakarta: KPG Kepustakaan Populer Gramedia. 2008.
- Nurani & Bambang. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks. 2010.
- Nur'aini, F. *Membentuk karakter anak dengan dongeng*. Surakarta: Indiparent, 2010.
- Rahim, Farida. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2006.
- Rasiman & Noviana Dini Rahmawati. Pengembangan media e-comic berbasis flip book maker dengan pendekatan scientific learning pada siswa kelas VIII. *Prosiding Mathematics and Sciences Forum 2014 ISBN 978-602-0960-00-5*.
- Retno, T. *Quantum reading for kids (agar anak gila baca)*. Jakarta: Luxima Metro Media, 2010.
- Rothlein, Liz & Meinbach, Anita Meyer. *Literature Connection Using Children's Book in the Classroom*. London: Foresman and company. 1995.
- Sardiman. A. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Perkasa, 1996.
- Sudjana, N & Rivai, A. *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010.
- Sugiharta, Rahma. *Perilaku dan Kebiasaan Anak Gemar Membaca*. Jakarta: Prisma. 1997.